

**PERANCANGAN *VISUAL BOOK***  
***"ROAD TRIP & TRICK –***  
***VISUAL GUIDE TRIP JAKARTA KE JOGJA"***



**TUGAS AKHIR**

**Adeta Eryantara**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2012**

**PERANCANGAN *VISUAL BOOK***  
***"ROAD TRIP & TRICK –***  
***VISUAL GUIDE TRIP JAKARTA KE JOGJA"***



**TUGAS AKHIR DISAIN**

**Adeta Eryantara**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2012**

**PERANCANGAN *VISUAL BOOK***  
***"ROAD TRIP & TRICK –***  
***VISUAL GUIDE TRIP JAKARTA KE JOGJA"***



3793/H/S/2012  
27/2 2012  
UPT PERPUSTAKAAN

**TUGAS AKHIR DISAIN**

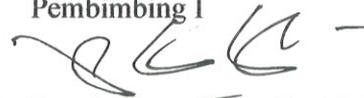


Adeta Eryantara  
0711625024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana S-1 dalam bidang  
Disain Komunikasi Visual  
2012

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:  
**PERANCANGAN *VISUAL BOOK "ROAD TRIP & TRICK - VISUAL GUIDE TRIP JAKARTA KE JOGJA"*** diajukan oleh Adeta Eryantara,  
 NIM 0711625024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Disain,  
 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim  
 Pembina Tugas Akhir pada tanggal 25 Februari 2012 dan telah memenuhi syarat  
 untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn.  
 NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II



Endro Tri Susanto, S.Sn.  
 NIP. 19640921 199403 1 001

Cognate



Arief Agung Suwasono, M.Sn.  
 NIP. 19671116 199303 1 001

Ketua Program Studi  
 Disain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
 NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain



Drs. Lasiman, M.Sn.  
 NIP. 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
 NIP. 19590802 198803 2 002



Karya ini kupersembahkan kepada ibu yang telah memberi restu selama perjalanan, *roadgeek* di seluruh dunia dan para sahabat yang telah menemani perjalanan hidup ini baik di darat, air, udara ataupun di alam mimpi.



## KATA PENGANTAR

Sebuah perjalanan akan terasa berarti jika perjalanan tersebut berhasil diceritakan kembali kepada orang lain. Berbagai teknik penceritaan suatu peristiwa sudah makin beragam pada era digital ini, namun yang masih enak untuk dinikmati, dikoleksi dan dipamerkan kepada teman-teman para pembaca lebih memilih buku. Berbagai macam buku telah beredar dipasaran, salah satunya yakni buku tentang perjalanan. Dimana berbagai pengalaman perorangan yang sudah berhasil hijrah ke negeri orang atau suatu daerah wisata, mereka sampaikan untuk sekedar bercerita tentang perjalanan berharga mereka.

Indonesia merupakan negara dengan berjuta keragaman visual indah yang bisa dinikmati oleh mata telanjang. Hal ini penulis rasakan ketika melakukan *road trip* dengan motor bebek, melakukan perjalanan dari Jakarta ke Yogyakarta dalam tempo 3 hari bersama seorang teman. *Road trip* tersebut melintasi berbagai jalan lintas (jalur utara, tengah dan selatan) yang penulis pikir memiliki kenangan indah tersendiri.

Munafik rasanya bila tidak mengakui sesuatu yang indah lengkap dengan kesempurnaannya, karena hanya manusia durja yang mampu mengatakan kebohongan, begitu juga dengan manusia yang tidak mau mengakui keindahan yang ada di negeri ini. Jika ada orang Indonesia yang tidak bangga dengan keindahan alam Indonesia, tentu perlu dipertanyakan akan pengamatan dan kepekaan rasaannya. Begitu yang penulis rasakan ketika melintasi separuh pulau Jawa menggunakan motor bebek.

Gemah Ripah Loh Jinawi, memang itulah kalimat yang pantas untuk mengungkapkan keindahan alam Indonesia ini, beragam masyarakat yang tampak lewat keramah tamahannya, keharmonisan budayanya, dan kemajuan teknologi yang tampak belum begitu dominan ‘memperkosakan’ keindahan alam ini, menjadikan perjalanan tersebut menarik untuk diabadikan, dan hendaknya menjadi pertimbangan yang berarti bagi kita.

Sedia payung sebelum hujan, siap mempertahankan ‘hijaunya hutan’ sebelum penjajah kebudayaan datang. Rumah-rumah dengan kesederhanaannya bersusun disepanjang jalanan, lampu-lampu kota yang kecil temaram, lampu teras remang penghias jalanan melengkapi keindahan sepanjang perjalanan antara Jakarta dan Jogja. Perahu-perahu nelayan berjejer diantara muara yang bisa dinikmati sepanjang perjalanan jalur Pantura, mengantar imaji betapa sempurna kisah yang dilalui, lengkap dengan kekayaan laut, darat dan udaranya. Burung-burung bagai hiasan panorama bernyanyi menghantarkan matahari meneruskan rotasinya. Bahkan anginpun menjadi sahabat perjalanan dalam belaian sepoinya.

Setelah penulis melakukan berulang kali dan menemukan tempat-tempat menarik untuk dibuat sebuah informasi yang bermanfaat, maka dibutuhkan sebuah perancangan buku atau tepatnya sebuah *visual book* tentang *road trip* di negeri sendiri. Supaya keindahan alam tersebut terus terekam dan tak pernah mati oleh karya ini, selain itu memberikan indikasi bahwa *road trip* di Indonesia itu menyenangkan dan tidak membosankan.

Disaat membuat karya ini lewat pemikiran, mulai melakukan aktifitas perjalanan, dengan pengamatan dan pendokumentasian sepanjang jalur Pantura antara Jakarta ke Jogja, penulis hanya bisa bercerita dengan nurani pribadi, mencoba merenungkan kisah dengan segelintir kehidupan yang telah didokumentasikan tersebut melalui sebuah harian perjalanan.

Betapa indahnyalah alam Indonesia ini, untuk apa lagi membanggakan negeri orang lain jika negeri sendiri bagaikan surga kehidupan duniawi. Hanya saja dibutuhkan kejujuran dari setiap individu dalam mengolah keindahan alam raya ini. Kenangan memang sebaiknya bukan untuk terus diingat, akan tetapi hidup bersama kenangan terkadang memiliki cerita tersendiri. Begitu juga dengan perjalanan Jakarta ke Jogja tersebut. Hati-hati di jalan dan tetap waspada, patuhi rambu-rambu lalu lintas, serta terima kasih telah membaca perjalanan ini.

Yogyakarta, 2 Januari 2012

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur selalu terhaturkan kepada Tuhan Yang Maha Akhir atas rahmat yang telah dilimpahkan kepada juga hidayah yang telah disalurkan melalui orang-orang sekitarku sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik walau dalam penyajiannya mungkin masih memiliki banyak kekurangan baik teknis maupun kritis. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn, selaku dosen pembimbing I dan Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn, selaku dosen pembimbing II, yang dengan sangat baik telah memberikan bimbingan dan perhatian.
2. Ibu Novi Mayasari, S.H, selaku dosen wali.
3. Bapak Drs. Hartono karnadi, M. Sn, selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Lasiman, M. Sn, selaku Ketua Jurusan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Arief Agung Suwasono, M.Sn selaku cognate sidang Tugas Akhir yang telah memberikan masukan bermanfaat.
6. Ayahanda N. Sunarto B.A, dan Ibunda Asih Mulyawati yang dengan cintanya telah memberikan do'a dan uluran tangan yang tak tergantikan oleh musim apapun. Terima kasih atas segalanya.
7. Mas Bowo, Mas Yanu, dan Mba Eva yang selalu dapat menyisakan waktu kalian untukku, baik dirumah maupun dihati. Terima kasih telah menjadi kakak yang baik.
8. Adikku tercinta, Iyen, atas segala keluguan yang selalu membawa senyum dihariku.
9. Keluarga Om Wid yang selalu memberikan 'ruang' di kontrakannya dan telah meminjamkan kamera untuk dokumentasi perjalanan.
10. Prisma & Andi H. atas segala kisah perjalanan Jakarta ke Jogja.
11. Pak Koskow atas *sharing layout* dan Adobe InDesign-nya.

12. Mbah Mangun dan keluarga disekitar Jogja yang selalu menanyai diriku kapan mampir.
13. Rekan-rekan kerja di Kompas Gramedia (Mas Yana, Mas Ochi, Mas Heri, Mba Armin dan semua redaksi Flona + lantai 5), terima kasih telah memberikan kesempatan untuk menempati meja kerja dan menambah ilmu.
14. Teman-teman yang telah membantu proses terjadinya Tugas Akhir ini, Pak Wo (sahabat segala musim), Mas Teguh, Roci M., Gin-Gin, Awa, Adityo L., Ira Kutilang, Velly Hong, Mas Onjes, Ninu, Nthez, Ricky, Sabrina, Wantex, tim display pameran (Ijal, Bekti, Fuad, Rato, Arya, Siska, dkk), Ika & Tyaz yang menemani di saat sidang, serta para *friendship* di Facebook yang telah memberikan komentar bermanfaat.
15. Teman-teman perjuangan TA (Sam, Uuk, Inu, Regol, dkk) dan kepada keluarga angkatan Sapoe Lidi '07, akhirnya saya lulus juga.
16. Keindahan alam ciptaan Tuhan sepanjang Pantura telah menginspirasi menciptakan karya ini hingga aku bisa selesai kuliah.
17. Sahabat-sahabat kecil di Lampung, yang selalu menunggu kepulanganku dan menyisakan tempat untuk kita *ngopi* bareng.
18. Jack Forest *gang*, sebagai teman curhat dan teman main *band* di kala suntuk mengerjakan Tugas Akhir.
19. Dunia digital yang telah mempermudah mencari data dan referensi, mendisain, dan menyusun laporan.
20. “Manusia dalam ingatan” yang telah mengukir kisah indah yang selalu kucoba untuk perbaiki.
21. Semua teman-teman yang pernah ‘parkir’ dihidupku terima kasih atas senyum dan uluran tangan kalian.

Yogyakarta, 2 Januari 2012

Penulis

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *VISUAL BOOK* "ROAD TRIP & TRICK –  
*VISUAL GUIDE TRIP* JAKARTA KE JOGJA"**

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Februari 2012

Adeta Eryantara  
NIM. 0711625024

## ABSTRAK

Adeta Eryantara

Perancangan *Visual Book* “*Road Trip & Trick – Visual Guide Trip* Jakarta ke Jogja”

Jalan-jalan menjadi hal yang menyenangkan jika dilakukan di waktu dan tempat yang tepat. Perjalanan tersebut menjadi penting ketika bertujuan untuk keluar dari ‘cerita dunia’ yang biasa kita lalui sehari-hari. Dengan berjalan-jalan, kita mengharapkan pikiran menjadi lebih *fresh* dan perasaan menjadi terasa lega, apalagi disela-sela kesibukan duniawi.

Salah satu jenis jalan-jalan yang menarik yaitu *road trip*. *Road trip* diartikan sebagai suatu perjalanan menggunakan kendaraan yang dilakukan di darat. Bagi yang hobi melakukannya bisa disebut dengan *roadgeek*. Sebenarnya istilah ini masih asing di telinga masyarakat lokal, dimana mereka lebih mengenal *touring* daripada *road trip*. Padahal kedua hal tersebut berbeda tujuan dan maksudnya.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan, keberagaman suku, kuliner, tempat-tempat bersejarah, dan terutama panorama alamnya. Banyak dari kita ‘melupakan’ tempat-tempat indah tersebut untuk dijadikan objek jalan-jalan, dan memilih berpergian ke luar negeri yang tentunya akan menghabiskan lebih banyak biaya.

*Road trip* di pulau Jawa melintasi jalur Pantura menggunakan motor bebek akan memiliki kenikmatan tersendiri bagi penghobinya. Berangkat dari Jakarta menuju Yogyakarta tentunya banyak kota-kota yang dilewati, beberapa kota yang dilewati itu bisa dibilang kota besar yang cukup menarik untuk dikunjungi, di eksplorasi lebih dalam sebagai atau dijadikan tempat untuk beristirahat di sela-sela perjalanan. Di kota tersebut akan kita jumpai beberapa tempat menarik (bangunan, arsitektur, tempat makan, dll). Semua ini hanya akan didapatkan ketika kita melakukan *road trip* dari Jakarta menuju Yogyakarta.

Menuangkan segala petualangan, perjalanan dan pengalaman, yang kemudian ditulis menggunakan gaya *visual telling* (yang dikembangkan oleh beberapa seniman menjadi *visual book*) akan terasa menarik untuk dinikmati sebagai sebuah cerita perjalanan. Hal ini menjadi alternatif yang unik selain menulis menggunakan gaya narasi atau novel. Selain itu menyertakan kisah *universal* seperti kisah persahabatan yang dijalani menjadikannya sebuah kisah tambahan yang akan menyatu di benak pembaca. Setelah dituangkan dalam format *visual book* bergaya *diary* perjalanan ini, kedekatan emosional dengan pembaca menjadi lebih terasa.

Berbagai kejadian selama perjalanan merupakan refleksi dari diri kita sebenarnya. Berbagai tawa, susah, cipratan air, kotoran sapi, sampai kabut yang melintas di depan mata selama perjalanan, menjadi terukur kadarnya ketika kita hanya berada di atas jalanan dan melihat seorang sahabat bersama kita.

*Keyword: Road trip, Motor Bebek, Jalur Pantura, Visual Book, Persahabatan.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN & MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	x
ABSTRAK .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR GRAFIK DAN TABEL .....	xix
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
1. Sekilas Tentang <i>Road Trip</i> .....	1
2. Dokumentasi Perjalanan .....	3
3. Memperingati Ulang Tahun Intisari ke-50 .....	4
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Perancangan .....	6
D. Batasan dan Lingkup Perancangan .....	6
E. Manfaat Perancangan .....	7
1. Bagi <i>Target Audience</i> .....	7
2. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual .....	7
3. Bagi Lembaga Pendidikan DKV .....	8
F. Metode Perancangan .....	8
1. Metode Pengumpulan Data .....	8
2. Metode Analisis Data .....	9
3. Langkah-Langkah Perancangan .....	10
G. Sistematika Perancangan .....	11

<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi Data .....	13
1. Objek Perancangan .....	13
2. Tinjauan Teoritis .....	13
a. Fenomena <i>Visual book</i> .....	13
b. Sejarah Buku .....	21
c. Ilustrasi dalam <i>Visual Book</i> .....	26
d. Tipografi sebagai Elemen Disain <i>Visual Book</i> .....	30
e. <i>Layout</i> dalam <i>Visual Book</i> .....	33
f. <i>Visual Book</i> sebagai Media Perancangan “ <i>Road Trip &amp; Trick – Visual Guide Trip Jakarta ke Jogja</i> ” .....	38
g. <i>Road Trip</i> .....	39
h. Sejarah <i>Road Trip</i> dan Fenomena Mudik di Indonesia ....	40
i. Moda Transportasi <i>Road Trip</i> .....	42
j. <i>Roadgeek</i> .....	44
k. Lalu Lintas di Jalan Raya .....	45
l. Rambu Lalu Lintas/ <i>Sign System</i> Jalan dan Kegunaannya. ....	46
m. Persiapan <i>Road Trip</i> .....	49
3. Rute Perjalanan yang Akan Ditempuh .....	53
a. Kota-Kota yang Dilewati .....	54
b. Kota/ <i>Rest Area</i> yang Layak untuk Disinggahi Lebih Lama ....	54
c. Tips dan Trik Berkendara Saat <i>Road Trip</i> .....	58
B. Analisis Data .....	69
1. <i>Positioning</i> .....	69
2. Pesaing .....	69
3. Potensi Pasar.....	69
4. Segmentasi .....	69
5. Khalayak .....	69
6. Analisis .....	69
7. Kesimpulan .....	70
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>71</b>

A. Tujuan Perancangan .....	71
B. Tujuan Promosi .....	72
C. Tujuan Media dan Kreatif .....	73
D. Strategi Media .....	75
1. Khalayak Sasaran .....	75
2. Media Utama .....	75
3. Media Pendukung .....	76
E. Program Media .....	79
F. Konsep Kreatif .....	79
1. Tujuan Kreatif .....	79
2. Strategi Kreatif .....	80
a. Isi Pesan .....	80
b. Bentuk Pesan .....	81
c. <i>Outline</i> Kerja Buku .....	83
d. Gaya Bahasa .....	84
3. Program Kreatif .....	84
a. Anatomi Sampul .....	84
b. Pembagian <i>Chapter</i> .....	84
c. Pembagian Daftar Isi Buku .....	88
d. Gaya Disain dan Tipe <i>Layout</i> .....	88
e. Tipografi .....	89
f. Ilustrasi .....	92
g. Warna .....	92
h. Konstanta dan Variabel .....	93
4. Biaya Kreatif (dalam rupiah) .....	97
<b>BAB IV. PERANCANGAN .....</b>	<b>100</b>
A. Data Visual .....	100
1. Foto Utama .....	100
a. Contoh Panorama Kota dan Jalan .....	100
b. Contoh Mural Kota .....	101
c. Contoh Arsitektur/Bangunan/Gerbang Selamat Datang ..	101

d.	Contoh Rambu-rambu Jalan .....	103
e.	Contoh Foto Makanan .....	104
f.	Contoh Komentar dari <i>Social Media</i> (Facebook) .....	104
2.	Sketsa Perjalanan .....	105
a.	Contoh Sketsa Manual .....	105
b.	Contoh Sketsa Digital .....	107
3.	Contoh Foto yang di- <i>Path</i> .....	107
4.	<i>Banner Spoiler Tips &amp; Trick</i> .....	108
a.	Sketsa Kasar .....	108
b.	Digitalisasi .....	108
5.	Motif/Tekstur .....	108
6.	Contoh Foto Infografis .....	109
7.	Contoh Foto Model .....	109
8.	Contoh <i>Map/Rute</i> .....	110
B.	Data Verbal .....	110
1.	Contoh <i>Headline</i> Utama dan <i>Headline Spoiler Tips &amp; Trick</i> ..	110
2.	Contoh <i>Sub-headline 1</i> .....	110
3.	Contoh <i>Sub-headline 2</i> .....	110
4.	Contoh <i>Caption</i> .....	110
5.	Contoh <i>Quote</i> .....	110
6.	Contoh Bodyteks .....	110
7.	Contoh Bodyboks/Tips/Trik .....	111
8.	Contoh <i>Pullout</i> .....	111
C.	Layout Halaman dan Komprehensif .....	111
1.	<i>Layout</i> Kasar .....	111
2.	<i>Document Setup, Margin dan Columns</i> .....	113
3.	<i>Master Page</i> Halaman Isi .....	113
4.	<i>Layout</i> Nomor Halaman dan Keterangan Halaman .....	113
5.	<i>Layout</i> Komprehensif Halaman Awal <i>Chapter</i> .....	114
6.	<i>Layout</i> Komprehensif Halaman <i>Spread</i> Setelah Halaman <i>Chapter</i> .....	115

7.	<i>Layout</i> Komprehensif Halaman <i>Tips &amp; Trick</i> .....	117
D.	<i>Layout Cover</i> dan <i>Back Cover</i> .....	117
1.	Konsep <i>Cover</i> .....	117
2.	Data Visual (Contoh Foto) .....	117
3.	Studi Tipografi .....	118
a.	Sket kasar .....	118
b.	Digitalisasi .....	119
c.	Tipografi Pendukung .....	119
d.	<i>Final</i> Tipografi Judul .....	119
e.	Teks <i>Back Cover</i> .....	120
f.	Teks Punggung .....	120
g.	<i>Layout Kasar Cover</i> .....	120
h.	Eksekusi Desain .....	121
i.	<i>Final Layout Cover</i> dan <i>Back Cover</i> .....	122
E.	<i>Layout Kasar</i> Media Pendukung .....	122
F.	Disain <i>Final</i> Buku .....	124
1.	<i>Cover</i> dan <i>Back Cover</i> .....	124
2.	Disain Isi Buku .....	125
3.	Disain <i>Final</i> Media Pendukung .....	154
a.	Media Pendukung Bonus Buku .....	154
b.	Media Pendukung Undian <i>Merchandise</i> .....	155
c.	Media Pendukung Informasi Buku .....	156
d.	Media Informasi Pameran Tugas Akhir .....	157
<b>BAB V.</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>161</b>
A.	Kesimpulan .....	161
B.	Saran .....	165
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>166</b>
	<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>170</b>
	<b>DAFTAR NARA SUMBER</b> .....	<b>171</b>
	<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>173</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Beberapa contoh <i>layout art book</i> keluaran luar negeri untuk seri (searah jarum jam) <i>game Magna Carta II</i> , <i>anime Ikkitousen</i> , <i>anime Little Buster!</i> , dan <i>anime Queen's Blade Spiral</i> . .....	15
Gambar 2.	Beberapa contoh <i>layout visual book</i> keluaran luar negeri untuk seri (searah jarum jam) seniman <i>Scott McCarney</i> , <i>Star Wars Episode 1 the Visual Dictionary</i> , <i>Kamen Rider Art Book</i> , dan <i>Gantz Visual Book</i> . .....	16
Gambar 3.	Sebuah penjabaran dalam buku " <i>The New Structure of the Visual Book</i> " karya <i>Keith A. Smith</i> . Di dalam buku tersebut dijelaskan bagaimana sebuah gambar dapat menjadi konten yang kuat, apa saja unsur yang harus ditekankan dan di-buang. ....	18
Gambar 4.	(Searah jarum jam): a. Karya Yayoe (mahasiswi ITB) dalam tugas akhir bertajuk <i>A Visual Book of BENTO</i> , dia menggunakan teknik kolase gambar dalam mewujudkan bagian lirik lagu Bento oleh Iwan Fals; b. <i>Cover</i> buku dari <i>Sign Fiction</i> , sebuah buku (atau bisa disebut katalog) sebuah pameran Nano Warsono di Yogyakarta; c. Buku <i>Punk! Fesyen-Identitas-Subkultur</i> . .....	19
Gambar 5.	Beberapa <i>visual book</i> yang memakai tajuk beragam dan memuat kisah suatu peristiwa. (searah jarum jam) <i>Lord of the Rings Visual Companion</i> , <i>Pink Floyd Visual Documentary</i> , <i>Def Leppard the Defenitive Visual History</i> , <i>Queen Visual Book</i> , halaman <i>spread</i> pada <i>Twilight Catatan Sutradara</i> . .....	20
Gambar 6.	Beberapa jenis gaya dan teknik ilustrasi yang dapat dipakai dalam sebuah <i>visual book</i> . (searah jarum jam) <i>Girlfriend of Steel 2nd Visual Book</i> , <i>Maki Horikita Visual Book</i> -	

	<i>Cinematic, Kamen Rider Art Book, LooneyTunes Ultimate Guide, Rolling Stone - Madonna Visual Book Edition. ....</i>	30
Gambar 7.	Beberapa jenis <i>typeface</i> yang dapat dipakai dalam sebuah <i>visual book</i> , <i>typeface</i> tersebut terkadang menjadi kesatuan dalam ilustrasi (potongan halaman searah jarum jam) <i>Ar Tonelico Official Visual Book, Kamen Rider Art Book, Magna Carta II Visual Book English, Star Wars Episode 2 the Visual Dictionary. ....</i>	33
Gambar 8.	Contoh rambu peringatan.....	47
Gambar 9.	Beberapa contoh rambu petunjuk. ....	48
Gambar 10.	Beberapa contoh rambu larangan. ....	48
Gambar 11.	Kiri: contoh marka jalan di jalan lintas menuju Cirebon, kanan: contoh lampu lalu lintas yang berada di daerah Purwokerto. ....	49
Gambar 12.	Salah satu rute menuju Yogyakarta melewati Alas Roban. ....	54
Gambar 13.	Islamic Centre yang merupakan tempat singgah andalan kaum perantu dan pengendara jauh. Disana terdapat banyak hal yang bisa menyegarkan jasmani dan rohani.....	55
Gambar 14.	SPBU MURI yang terdapat di jalan lintas Tegal. ....	56
Gambar 15.	Salah satu plaza di Pekalongan. ....	57
Gambar 16.	Beberapa tempat yang akan kita temui di Semarang. ....	58
Gambar 17.	Sebuah tulisan parkir gratis pada kebanyakan <i>minimarket</i> . ....	66

**DAFTAR GRAFIK & TABEL**

Grafik 1.	Alur pemunculan kupon buku bonus spesial. ....	79
Grafik 2.	<i>Outline kerja visual book "Road Trip &amp; Trick – Visual Guide Trip Jakarta ke jogja</i> .....	83
Tabel 1.	Daftar konstanta dan variabel .....	97



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

#### 1. Sekilas Tentang *Road Trip*

Jalan-jalan merupakan salah satu aktivitas yang sering dilakukan para penduduk di dunia ketika mereka sedang liburan. Konotasi jalan-jalan berhubungan dengan hal yang menyenangkan, baik itu untuk pikiran maupun jiwa. Di Indonesia jalan-jalan merupakan hal yang sering dilakukan masyarakat perkotaan, apalagi disela-sela pekerjaan mereka yang melelahkan, mereka pergi berlibur ke suatu kawasan wisata, kota, atau negara tertentu. Dengan berjalan-jalan, mereka mengharapkan pikirannya merasa lebih *fresh* dan perasaannya terasa lega.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan, keberagaman suku, kuliner, tempat-tempat bersejarah, dan terutama panorama<sup>1</sup> keindahan alam yang memukau. Banyak dari kita (masyarakat perkotaan) 'melupakan' tempat-tempat indah tersebut untuk dijadikan objek jalan-jalan, dan memilih berpergian ke luar negeri yang tentunya akan menghabiskan lebih banyak biaya. Padahal berbagai hasil kebudayaan lokal, kuliner, atau peninggalan sejarah yang unik, bisa kita nikmatin di berbagai kota/daerah yang ada di Indonesia.

Salah satu alternatif untuk menikmati hal-hal tersebut adalah dengan melakukan *road trip*<sup>2</sup> atau perjalanan menggunakan kendaraan pribadi yang dilakukan di darat/jalan lintas. Di luar negeri, misalkan Amerika, *road trip* kerap dilakukan sebagai hobi oleh beberapa orang dengan menelusuri jalan pegunungan yang memukau (sekaligus memetakan). Para

---

<sup>1</sup> Panorama adalah suatu sudut pandang/representasi dari ruang fisik yang luas (*wide-angle*), baik dalam melukis, menggambar, fotografi, film/video, atau model tiga-dimensi.  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Panorama>

<sup>2</sup> *Road trip* disini diartikan sebagai suatu perjalanan menggunakan kendaraan yang dilakukan di darat. Untuk mempermudah, digunakan bahasa asing yang lebih mudah didengar.

pelaku *road trip* itu biasa disebut dengan julukan *roadgeek*<sup>3</sup>, atau bisa diartikan mereka itu memiliki antusias (lebih tepatnya maniak) perjalanan darat yang lebih daripada yang lain, seperti *travelling*.

Di Indonesia, banyak juga orang-orang yang melakukan *road trip* sebagai ajang pengisi waktu liburan, walau julukan *road trip* belum akrab ditelinga masyarakat<sup>4</sup>. Mereka melakukannya untuk menghindari kebosanan menggunakan jasa kendaraan umum dan hanya diisi dengan berputar-putar di kota tujuan akhir, tanpa melewati proses menuju kota itu sendiri. Paling menyenangkan sebuah *road trip* dilakukan menggunakan kendaraan pribadi, misalkan mobil atau motor. Di Indonesia sendiri kebanyakan *roadgeek* mengendarai motor yang bisa memuat dua orang dan lebih fleksibel ketika melewati beberapa jalur kecil.

Mengelilingi sebagian pulau atau menelusuri jalan dari kota ke kota merupakan hal yang menyenangkan apabila kita tahu kemana harus memulai perjalanan<sup>5</sup>. Dalam sebuah *road trip* dibutuhkan kesabaran dan keberanian untuk menjalaninya. Beberapa pengalaman yang penulis rasakan, waktu itu sedang liburan kampus cukup lama, dan beberapa mahasiswa memiliki kebiasaan pulang kampung ke kota/desa masing-masing. Penulis mempunyai hasrat untuk melakukan pulang kampung (tujuan Yogyakarta) dengan mengendarai motor seorang diri (dari Jakarta) dan mencoba untuk melihat sendiri seperti apakah keadaan jalan dan pemandangan di Indonesia dengan mata sendiri. Setelah melewati beberapa rute dan lokasi yang menarik, bisa diambil kesimpulan

---

<sup>3</sup> *Roadgeek* adalah bahasa lain dari *road geeking* atau bisa diartikan sebagai suatu individu yang maniak dalam melakukan perjalanan atau mereka memiliki antusiasme perjalanan yang tinggi, tertarik akan sebuah perjalanan, terutama perjalanan darat, dilakukan sebagai hobi. <http://en.wikipedia.org/wiki/Roadgeek>.

<sup>4</sup> Disini *road trip* kebanyakan diucapkan sebagai *touring* motor, padahal kedua hal tersebut berbeda pengertian. *Touring* juga merupakan sebuah kegiatan yang juga berkelana ke sesuatu tempat yang jauh, yang biasanya dilakukan beramai-ramai (suatu klub motor atau lembaga) dan menjalankannya dalam sebuah rencana perjalanan tertentu, misalkan acara lebaran atau kunjungan ke suatu acara tertentu. Sedangkan *road trip* dilakukan lebih personal (tidak berbasis klub, bebas), perjalanannya lebih berpetualang dan tanpa tujuan terencana/rute pasti.

<sup>5</sup> Memulai perjalanan disini diartikan ketika kita sudah sampai di kota selanjutnya kita tidak bingung akan menuju kota/daerah yang lain.

bahwasanya Indonesia benar-benar sebuah negeri yang indah dan memiliki kekayaan alam yang sangat beragam.

## 2. Dokumentasi Perjalanan

*Road trip* di pulau Jawa melintasi berbagai jalan lintas (jalur utara, tengah atau selatan pulau Jawa) yang penulis pikir memiliki kenikmatan tersendiri. Berangkat dari Jakarta menuju Yogyakarta tentunya banyak kota-kota yang dilewati<sup>6</sup>, beberapa kota yang dilewati itu bisa dibilang kota besar yang cukup menarik untuk dikunjungi<sup>7</sup> di sela-sela perjalanan sebagai tempat beristirahat. Kota-kota besar (waktu itu melewati jalur utara atau disebut Pantura) yang menurut penulis menyenangkan untuk di eksplorasi dan dijadikan tempat beristirahat di kala lelah *road trip* yaitu, Cirebon, Tegal, Pekalongan dan Semarang. Sedangkan kota-kota lain (seperti Karawang, Brebes, Pemalang, Kendal ataupun Magelang) yang berada di sekitar kota besar tersebut hanya kita nikmati beberapa tempat menarik ketika kita melakukan *road trip* menuju Yogyakarta.

Setelah penulis melakukan berulang kali dan banyak menemukan hal menarik untuk didokumentasikan menjadi sebuah buku (semacam *diary* perjalanan) yang menjadi sebuah informasi yang bermanfaat. Oleh sebab itu jenis buku yang tepat untuk menyampaikan hal tersebut (dimana lebih dominan foto/gambar/infografis dan coretan perjalanan) adalah *visual book*<sup>8</sup>, dalam hal ini menjadi sebuah perancangan *visual book* tentang *road trip* di negeri sendiri. Hal ini memberikan kesan bahwa jalan-jalan berkendara di Indonesia itu menyenangkan dan tidak membosankan.

---

<sup>6</sup> Dilewati disini memiliki arti saat melakukan perjalanan dari Jakarta menuju Cirebon misalnya, kita melewati kota-kota seperti Bekasi, Cikarang, Karawang, atau Indramayu, dan kota-kota tersebut bukan menjadi tujuan istirahat. Karena jarak tempuh terlalu pendek untuk melakukan *road trip*. Sesampainya di Cirebon dengan estimasi waktu tempuh 6 jam, kita bisa istirahat dan menikmati tempat istirahat yang bias memuaskan lelah kita selama perjalanan.

<sup>7</sup> Dikunjungi disini dimaksudkan sebuah kota yang ditujukan untuk melakukan istirahat yang panjang atau bisa dibilang *check point* ketika *road trippin'* menuju Yogyakarta.

<sup>8</sup> Penggunaan jenis ini ditujukan tidak hanya membuat suatu laporan lebih menarik, hal ini untuk mempermudah *target audience* ataupun orang-orang yang tidak suka membaca terlalu banyak untuk mencerna informasi yang disajikan didalamnya.

Dengan disajikan oleh visual yang menarik, pembaca bisa langsung mengetahui keindahan alam tersebut tanpa harus menduga-duga. Karena beberapa *roadgeek* menulis catatan perjalanan mereka dalam sebuah *blog* atau terkadang dibuat novel dengan bumbu cerita fiksi di dalamnya. Jarang kita melihat catatan mereka disajikan dalam sebuah *visual book* dengan ilustrasi sebagai konten dari cerita yang menarik (memang lebih mudah membuat tulisan di *blog* daripada merancang *visual book* yang kalau dibuat jelas lebih merepotkan<sup>9</sup>). Sehingga setelah mereka membaca *blog* tersebut jarang perasaan untuk menjadi seorang *roadgeek* dan mereka hanya menggunakan jasa travel atau bus umum untuk menuju tempat tersebut tanpa mengendarai sendiri, kurang berpetualang rasanya.

Selain itu pendokumentasian suatu pengalaman seseorang dalam melakukan *road trip* amatlah jarang dibukukan di Indonesia, jika kita melihat ke jajaran buku wisata di sebuah toko buku rata-rata mereka menyajikan buku-buku wisata bertajuk *travelling* dan *backpacker* sebagai referensi perjalanan liburan.

### 3. Memperingati Ulang Tahun Intisari ke-50

Intisari, sebuah majalah lokal di Indonesia yang merupakan kesatuan dari *Group of Magazine* Kompas Gramedia, dan juga merupakan majalah yang mempelopori terbentuknya Kompas Gramedia bersama dengan Koran Kompas. Sudah berdiri hampir 50 tahun dan memberikan inspirasi bagi pembacanya. *Smart and Inspiring*, begitulah *tagline* mereka<sup>10</sup>.

Dalam menuju peringatan ulang tahun Intisari yang ke-50, mereka akan mengadakan program-program khusus bagi redaksi mereka, seperti mengadakan perayaan ulang tahun yang ke-48 (sudah berlangsung) dan ke-49 (tahun depan), sebagai hitung mundur yang ke-50, mengadakan

<sup>9</sup> Merepotkan disini diartikan bahwa proses pembuatan sebuah *visual book* dilakukan dengan pengumpulan beberapa ilustrasi seperti foto atau beberapa infografis yang dengan mudah “dibaca” nantinya.

<sup>10</sup> Di dua kata kunci itu tersimpan misi. Bukan untuk pengelolanya, tetapi untuk kita semua; Anda dan intisari, bertujuan manusia yang setiap hari ingin menambah terus wawasan dan pengetahuan.

sayembara logo 50 tahun Intisari bagi para karyawan Kompas Gramedia, dan nantinya mendekati ulang tahun mereka akan menerbitkan berbagai buku spesial namun akan menjadi sebuah bonus bagi para pelanggan. Sebelumnya mereka diharuskan mengirimkan kupon hadiah *visual book* ini yang terdapat pada Intisari edisi regular menjelang ulang tahun ke-50 nanti.

Penulis-penulis yang terlibat dalam penerbitan bonus buku ini nantinya merupakan hasil sayembara juga, dimana dikhususkan untuk karyawan Kompas Gramedia. Tema yang dilontarkan merupakan lepasan dari rubrik jalan-jalan Intisari. Tema jalan-jalan tersebut dispesifikan bagi karyawan yang suka *tour/trip* dan menarik untuk diceritakan. Nantinya buku-buku *tour/trip* tersebut akan dibagikan kepada pelanggan setia yang sudah berlangganan minimal 2 tahun. Kesemua buku itu nantinya akan disajikan dalam format *visual book*, jadi para peserta diwajibkan menyertakan banyak informasi lewat visual (foto/gambar). Buku *Road Trip & Trick* ini merupakan salah satu buku yang diikutkan dalam program sayembara tersebut, dan kemudian menjadi bonus spesial Intisari.

Perancangan *visual book* bertajuk *visual guide<sup>11</sup>trip* ini nantinya akan berisi cerita (melalui foto/gambar/infografis) mulai dari persiapan *road trip*, berkendara yang aman sambil eksplorasi tempat-tempat menarik yang harus dilewati dan dikunjungi, keberagaman panorama yang eksotis, masyarakat yang tinggal, dan tentunya kuliner yang sangat beragam di setiap daerah yang dikunjungi, menjadikan suatu eksplorasi kota dengan berbagai keunikannya saat *road trip* nanti. Selain itu dalam buku ini akan dibahas manfaat *road trip* bagi para pelakunya dan juga berbagai trik menarik selama perjalanan.

Diharapkan peluncuran buku ini akan menjadi sebuah hadiah spesial bagi para pelanggan Intisari dan eksplorasi perjalanan itu dapat menjadikan sebuah buku yang memiliki cita rasa lokal yang menarik untuk ditelusuri kelak. Di samping itu diinginkan *side effect* yang meluas kepada

---

<sup>11</sup> Untuk selanjutnya mengenai fenomena *visual book* akan dijelaskan pada BAB II.

beberapa orang yang hobi jalan-jalan untuk mencoba dan mengembangkan *road trip* di negeri sendiri, secara tidak langsung hal ini dapat memajukan pariwisata di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam perancangan *visual book* ini adalah bagaimana membuat sebuah rancangan DKV dalam wujud *visual book* berjudul "*Road Trip & Trick – Visual Guide Trip Jakarta ke Jogja*". Melewati jalur Pantura dan menggunakan kendaraan motor bebek. Diharapkan nantinya dapat menjadi *visual book* yang berguna dan *road trip* di Indonesia dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

## **C. Tujuan Perancangan**

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah *visual book* berjudul "*Road Trip & Trick - Visual Guide Trip Jakarta ke Jogja*", sebagai buku tentang *road trip* lokal yang diharapkan bisa menjadi buku hiburan untuk pembaca umum (bukan khusus menuju pada sesi tertentu seperti hari raya, acara kebudayaan atau kegiatan hari nasional tertentu) saat liburan serta dapat menambah kekayaan budaya serta wawasan nusantara.

## **D. Batasan dan Lingkup Perancangan**

Perancangan ini hanya mengangkat topik seputar *road trip* yang dilakukan di pulau Jawa yaitu perjalanan dari Jakarta menuju Yogyakarta, dengan rute perjalanan melewati Pantura (pantai utara) dan menggunakan motor bebek. Selain itu diberikan trik-trik seputar perjalanan: yang harus disiapkan, dilakukan dan dihindari, serta disajikan dalam sebuah *visual book* seperti *diary* perjalanan.

Dalam perancangan *visual book* ini, akan terdapat konten-konten yang meliputi:

1. Persiapan keberangkatan (kendaraan, fisik, barang bawaan).

2. Jalur/rute perjalanan, dimana rute ini dibagi menjadi tiga rute, dan berisi tempat-tempat yang harus dilewati dan dikunjungi nantinya ketika menuju Yogyakarta.
3. Informasi berbagai keragaman panorama yang menarik saat melewati suatu rute, beberapa kuliner yang dikunjungi, arsitektur yang menarik. Beberapa kota besar/lokasi yang dilalui akan dijadikan *check point* sebagai tempat istirahat/menginap/ bersantai yakni: Cirebon, Tegal (SPBU MURI), Pekalongan, dan Semarang.
4. Tips dan trik menarik selama perjalanan/dikala melewati suatu wilayah tertentu.
5. Manfaat *road trip* dan kesimpulan.

Semua itu disajikan melalui gaya *visual book* yang sudah beredar, seperti dibuat foto/peta perjalanan dan informasi yang disajikan dengan gaya infografis.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi *Target Audience*

- a. Sebuah bonus spesial bagi pelanggan setia Intisari.
- b. Pengenalan menyenangkanya *road trippin*<sup>12</sup> di Indonesia.
- c. Menambah referensi buku bertema *travelling* di Indonesia.
- d. Sebagai penambah informasi, pengetahuan yang menghibur dan wawasan nusantara.
- e. Dengan melakukan *road trip* diharapkan lebih mencintai negeri ini.

### 2. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

- a. Menambah referensi visual bagi mahasiswa Disain Komunikasi Visual bahwa pada dasarnya sebuah dokumentasi perjalanan bisa dikemas secara menarik dan informatif.
- b. Memberikan alternatif bentuk perancangan visual untuk mahasiswa yang mendapati kebuntuan, kebosanan, atau kejenuhan ide dan ingin

---

<sup>12</sup> Istilah yang sering digunakan di luar negeri saat sedang melakukan *road trip*.

menambah wawasan nusantara mereka. Dengan semangat petualang akan membuat negeri ini berkembang dengan disain-disain lokal.

### 3. Bagi Lembaga Pendidikan DKV

- a. Memberikan alternatif model pemecahan masalah karya Tugas Akhir.
- b. Mempromosikan DKV-ISI sebagai salah satu kampus DKV yang mampu memberikan alternatif pemecahan masalah baik di segi ide maupun di segi visual.

## F. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan *visual book* ini dibutuhkan data visual dan data verbal. Data verbal dan visual tersebut saling menerangkan satu sama lain. Untuk data visual dibutuhkan: jalur perjalanan/peta dari Jakarta menuju Yogyakarta (jalur pantura) yang pas untuk kebutuhan *road trippin'*. Data (foto/sket) tempat-tempat menarik (bangunan/arsitektur, panorama alam/kota, kuliner, kesenian (patung, mural), lalu lintas, dsb.) di sepanjang perjalanan. Sket/foto untuk trik-trik yang muncul saat melakukan perjalanan jauh, berbagai grafis pendukung cerita.

Untuk data verbal dibutuhkan: Judul rubrik, kutipan, nama tempat/wilayah yang akan disinggahi, keterangan foto/lokasi/arsitektur/infografis, cerita menarik dalam rubric tersebut, keterangan dalam bentuk tips perjalanan, tulisan tentang trik-trik menarik. Untuk mendapatkan data verbal dan data visual tersebut dilakukan dua cara, yaitu:

- a. Melakukan observasi dengan *road trippin'* sesungguhnya dari Jakarta ke Yogyakarta, lengkap dengan observasi jalur perjalanan yang pas/cocok untuk para *traveller*, mengunjungi beberapa lokasi menarik yang dilewati lalu melakukan proses foto dan sket, mencari informasi seputar persiapan untuk perjalanan jarak jauh yang benar, serta mempelajari trik-trik selama melakukan

perjalanan baik itu diperoleh dari teman perjalanan maupun dari pengalaman pribadi.

- b. Mencari data melalui internet dan buku referensi seputar *visual book* dan *road trip* (terutama sepanjang jalur Jakarta-Yogyakarta). Mencari informasi seputar fenomena *visual book*. Membaca referensi dari buku-buku *travelling* di Indonesia yang sudah beredar.

Pengumpulan data yang dilakukan memakai beberapa instrumen untuk menjadikan kumpulan data lengkap, yakni menggunakan alat *audio-visual* seperti:

- a. Kamera foto/video sebagai alat pengambil objek untuk membuat konten visual nantinya.
- b. Perekam/catatan wawancara dengan penduduk lokasi yang terkait.
- c. *Notes*/catatan rute dan beberapa tips/trik penting saat berada di suatu lokasi.

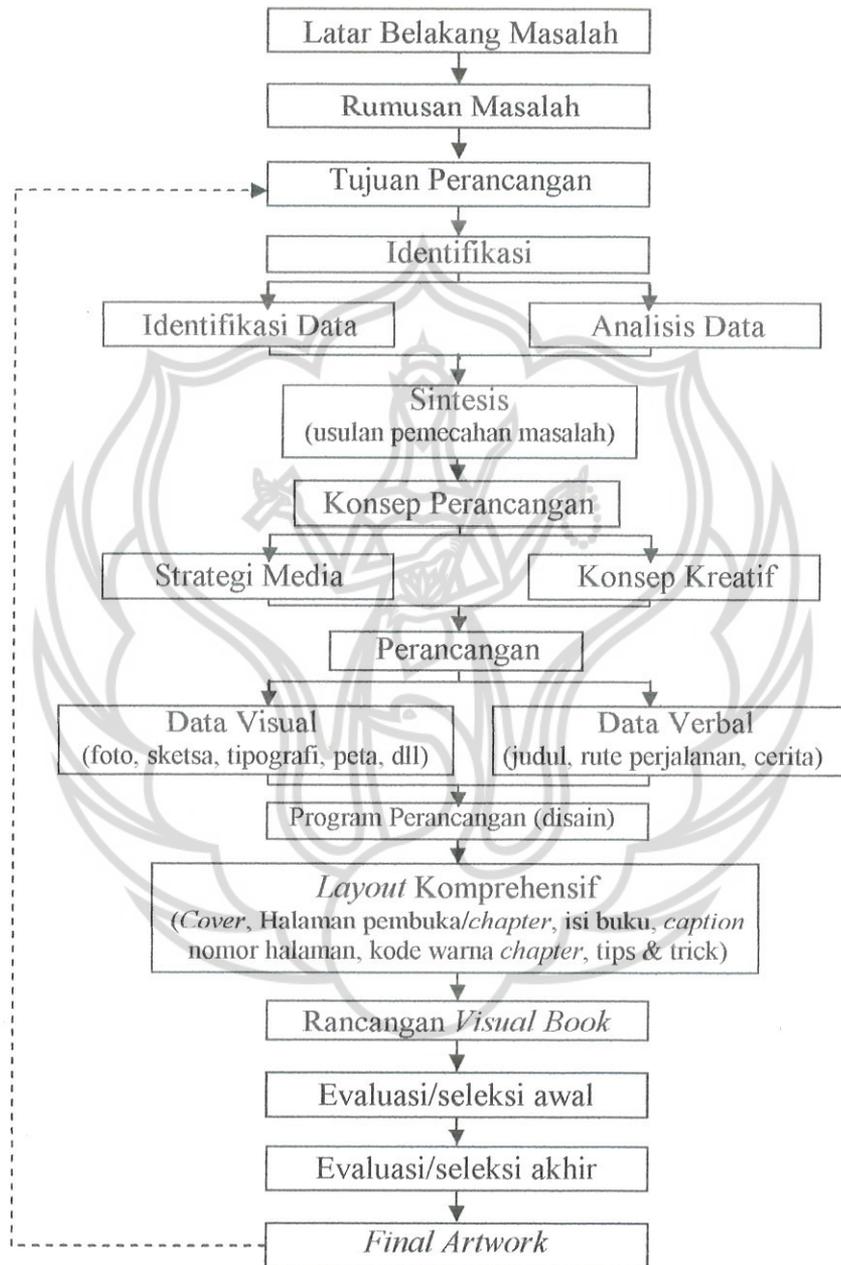
## 2. Metode Analisis Data

Dalam perancangan *visual book* ini menggunakan 5W+1H, yaitu sebuah metode analisis data berdasarkan *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana), dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. *What* : *Road trip*,
- b. *Who* : *Roadgeek* (penulis),
- c. *When* : Ketika liburan,
- d. *Where* : Indonesia (Jakarta ke Yogyakarta),
- e. *Why* : Mendokumentasikan serunya *road trip* di Indonesia,
- f. *How* : Dengan membuat *visual book*.

### 3. Langkah-Langkah Perancangan

Dalam perancangan *visual book* ini dapat dijelaskan langkah-langkahnya dalam diagram sebagai berikut:



## **G. Sistematika Perancangan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perencanaan
- D. Batasan dan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metodologi Penelitian
  - 1. Metodologi Pengumpulan Data
  - 2. Metode Analisis Data
  - 3. Langkah-Langkah Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

- A. Identifikasi Data
  - 1. Objek Perancangan
  - 2. Tinjauan Teoritis
  - 3. Rute Perjalanan yang Akan Ditempuh
- B. Analisis Data
  - 1. Positioning
  - 2. Pesaing
  - 3. Potensi Pasar
  - 4. Segmentasi
  - 5. Khalayak
  - 6. Analisis
  - 7. Kesimpulan

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

- A. Tujuan Perancangan
- B. Tujuan Promosi
- C. Tujuan Media dan Kreatif
- D. Strategi Media
- E. Program Media

F. Konsep Kreatif

#### **BAB IV VISUALISASI**

A. Data Visual

B. Data Verbal

C. *Layout* Halaman dan Komprehensif

D. *Layout Cover* dan *Back Cover*

E. *Layout Kasar* Media Pendukung

F. Disain *Final* Buku

G. Disain *Final* Media Pendukung

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

B. Saran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

